PHOBOS

NYHETSBLAD FOR ARES - kun for medlemmer

Nr. 22, tirsdag 28. november 1989



Redaksjonelt

I dag dropper vi helt den saken vi alltid pleier å nevne. Til gjengjeld følger vi opp den nesten faste tradisjonen med å skryte av redaksjonen, kanskje spesielt det av våre medlemmer som avverget et fiendtlig propaganda-utspill fra et visst element i en viss universitets-klubb som vi ville ha kalt juniorklubben hvis ikke vår nåværende samarbeidslinje hadde vært til hinder for det. Vi vil også skryte av Kim S. Olsen, som er en trofast bidragsyter. Dessverre rakk vi ikke å renskrive artikkelen hans denne gang. Den kommer i neste nummer. For øvrig har styret vedtatt at det verken blir møte eller Phobos tirsdag 26. desember.

VASKELISTE ARES HØSTEN 1989

DATO	NAVN (Evt. klokkeslett for tidligste vasking)
28.nov.	Are Garnåsjordet Hans Thoresen Marius Strai (22.00)
05.des.	Kristian Berg (23.00) Normann Robb
12.des.	Ragnar Nikolaysen (22.00) Tobias Håkonson
19.des.	Espen Burud (22.00) Steinar Johansen (22.00)

HALL OF INFAMY

Følgende er personer som pga manglende vasking er støtt ut i det aller mørkeste. De får ikke lov å komme på Ares sine møter lenger.

1. GEIR AASLID
2. ØYVIN WORMNÆS
3. JØRGEN HØY
4. GORM H. ERIKSEN
5. HELGE NESØEN

Folk med deres innstilling bør søke asyl i ~~DDR~~ Romania.

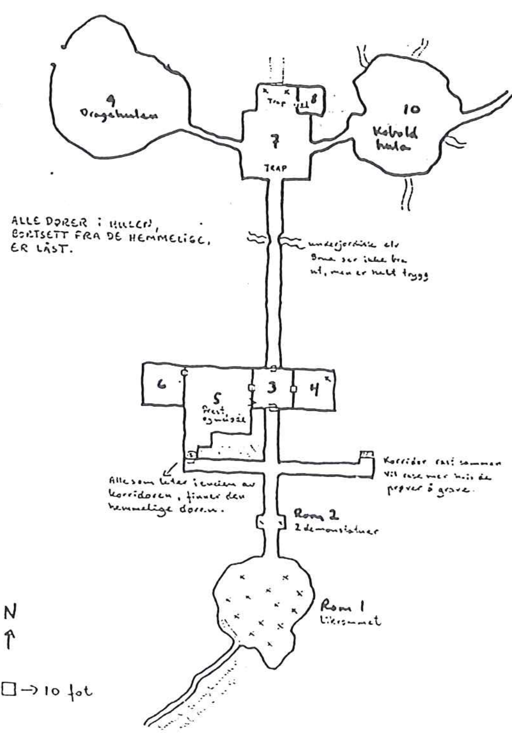
DEFCON 2

I helgen 15. til 17. desember vil det på ny bli arrangert en brettspill-vinterkongress i Hus 17 på Kringsjå Studentby. Alle detaljene er ikke helt klare ennå, men den utrettelige Geir Aalberg og resten av arrangørene regner med at det blir flere brettspillturneringer. Vi regner ASL som et selvsagt spill, og vet ellers at det fra Ares' side vil bli forsøkt avholdt en spillauksjon. Dessuten kan sikkert brett/krigsspillinteresserte regne med å kunne spille på nokså uorganisert basis med likesinnede. Alle detaljer vil være klar først i desember; henvendelse Spillspesialisten/Geir Aalberg. Dette arrangementet vil bli et nytt samarbeidstiltak mellom Ares Bjølsen og Studentenes Spillkubb på Blindern.

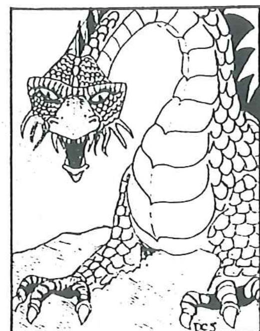
Advanced Dungeons & Dragons®

KLUBBTURNERING I AD&D 21/11-89

Som kjent for de fleste avholdt Ares sin klubbturnering i AD&D sist tirsdag. Dessverre kom arrangementet nokså skjevt ut denne gangen. Vi hadde i utgangspunktet for få spilledere, en kom aldri, dette medførte at kun 2 av ialt 4 påmeldte lag fikk spille. Hvis alt går som det skal vil minst 1 lag få spille idag, hvis alt går bra vil begge de to uheldige lagene få spille idag. Det er svært uheldig at slikt som dette skjer, men vi lover å skjerpe oss til neste gang.
Imidlertid, noen fikk faktisk spille, og dette er hva som skjedde:
Eventyret denne gangen var litt ulikt de siste ARES/ARCON entyrene, Denne gangen skjedde alt under bakken, mao. et helt "klassisk" AD&D eventyr.
Spillerne startet som fanger, etter at de hadde tatt seg ut av cellen sin (stort sett uten utstyr) måtte de gjennom og forbi en rekke korridorer og vaktrom hvor det krydde av vakter. SVÆRT tøffe vakter, men et part hvor alle er på 9. nivå (et unntak) må det jo være noen utfordringer.
Etter at denne delen av hulen var unnagjort kom lagene over til en ganske tradisjonell "hule". Her hadde de muligheten til å rote seg bort i ganske mange forskjellige monstre. Men også her skulle det være mulig å prate seg forbi de fleste.







Presten og de udøde (bl.a. Wighter) måtte de slåss mot, den røde dragen(f.eks.) skulle det være relativt lett å prate seg forbi.
I siste delen av evntyret måtte lagene ut og så opp i tårnet, hvor de ville møte DROGO. Et nokså kjent navn for mange rollespillere(men da i en litt annen sammenheng.

BAKGRUNN

HOBBIT PALADINEN

Det var en gang to tvillingbrødre som var hobbiter. De skulle ut i verden og bli mektige osv. Den ene gjorde som (AD&D) hobbiter flest, han begynte med dirkesett og "fant" ting folk hadde mistet. Storebror ble istedet paladin.

Som hobbitbrødre stod de hverandre svært nær, og storebror med den skinnende rustningen fikk omsider lillebror ut fra den smale sti, han begynte å studere magi.

Etter noen år døde storebror i embeds medfør, og lillebror overtok alle hans etterlatenskaper. Dette tok lillebror svært hardt, og han ble etter hvert litt smågal.

Deretter besluttet han seg for å gå i brorens fotspor, dvs han ble paladin. Dette gikk ikke helt bra, for den stakkars hobbiten ble fullstendig schitzofren. Dvs at han som paladin fullstendig fortrengte sin tidligere vane med å "finne" ting i folks lommer, noe som gjorde tilværelsen lettere som paladin. Som tyv bevarte han minnet om storebror som alltid kom innom og hjalp ham ut av problemene, og nå var han ihvertfall sikker på at "storebror" ville komme ham til unnsetning med sverd og rustning og hest osv.

DROGO Tyv 9 / Mag 9 / Pal 9 Magi:

Styrke	19	+3 TH, +7 DAM	Cloak of Protection +3
Intell	17		Bracers of Defence AC3
Visdom	15		Boots of Flying
Konst.	16	+2 HP	Ring of Invisibility
Smidigh	18	-4 AC	Girdle Hill Giant Str.
Karisma	13 (17)		Ioun Stone nr 12
			Kortsverd +2 m/Speed
			Sling bullets +3

Hp 59 (Tyv/MU)
Hp 118 (Paladin)

I tillegg har han det vanlige utstyret, slynge m. kuler, dirkesett, mat, vann, healingpotions osv. Merk at Ioun Stone nr 12 absorberer 76 spell levels, den er svevende rundt hodet hans, usynlig som ham.

Av personlighet er Drogo usedvanlig grådig, slesk, sleip osv. Han har også en usedvanlig god evne til å tiltrekke seg andre hobbiter som tjener ham loyalt. Derfor vil han alltid komme med tilbud som er vanskelige å si nei til.

Nå har han alltid sjansen til å stikke hvis det blir ubehagelig, og la storebror renske opp hvis det trengs.

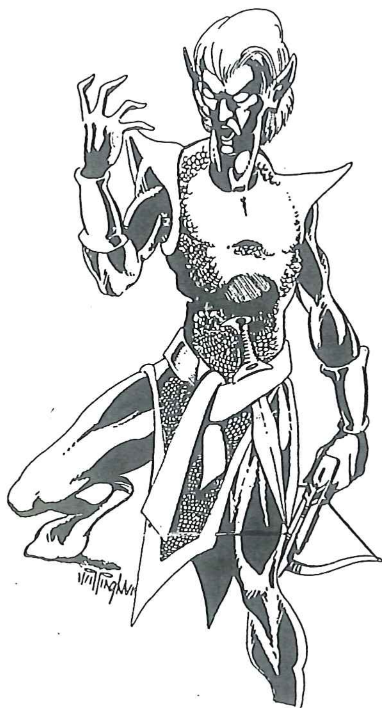
VAKTROMMET

Vaktene vil slippe inn de som spør til resepsjonen, der sitter vaktmesteren (hobbit han også) og et lite sort ogleaktig dyr som han mater med små kjøttstrimler. For å slippe de inn forlanger han en lett armbrøst fra hver pluss et kogger med bolter. Forklaringen er at noen stjeler våpen fra rustkammeret, og det er enklere for hans å skjule svinnet på denne måten. Spillerne blir henvist til den lokale våpenbutikken hvis de ikke har slike våpen. Dyret blir påstått å være babyen til sjefens tamme tarrask, men ligner mer på en sort drage. Det står fremme en halvtom potionflaske og en skål veske. Flasken er tydelig merket "DIMINUITION". (Dyret er en sort, eldgammel drage av værste sort, maks HP)

Drogo er som man ser "ganske" tøff, og burde være en brukbar match for partiet. Lagene besto denne gangen (for første gang) av onde karakterer. En av karakterene var til og med en DROW. Dette førte til mye intern krangling hos begge de to

lagene som fikk spille. Spillere på begge lag forbrukte friskt både hit points og spells for å ta "rotta" på andre i partiet. Toppen ble nådd hos det ene partiet hvor spiller Jon Venbakken (han du vet som er forkjemper for ikke voldelige spill) torturerte en av sine "venner" til døde.
I neste nummer av Phobos, når alle lag har fått spille, vil vi trykke navnene på deltagerne - med store/pene ord om vinnerne.

Trond Jansen



BJØRN, GEIR, TROND OG ØYSTEIN KAMPANJEN

Den oppmerksomme leser vil vel allerede ha oppfattet hva som er den store nyheten i Norges eldste rollespillekampanje. Nemlig at Øystein Arnesen er kommet til som DM. Med fire spilledere i kampanjen, vil det bli enda mer variasjon i spillingen, noe alle er tjent med.
Den første turen hos Øystein startet naturlig nok med at vi dro til Øysteins verden. I skogen rett utenfor Trias har det dukket opp en mystisk og magisk trapp som enkelt og smertefritt førte oss til Øysteins verden. Vel framme der fikk vi oss en tur i ødemarken, før vi kom til vår første by ALVENIA. Etter en del opplevelser der, dro vi til skogs. Bokstavelig talt. Vi hadde hørt rykter om en gammel slottsruin som vi gjerne ville undersøke nærmere. Samtidig påtok vi oss å undersøke omstendighetene rundt en del personer som hadde forsvunnet. Personer vi snakket med hadde en mistanke om at det sto DROWer bak. Vi fikk kjapt mistanke om at det kunne være en sammenheng mellom slottsruinen og DROWene, vi fant da også (etter noen dagers strabasiøs reising) nedgangen til DROWenes lille "rike" rett ved ruinen. Noe vi litt senere, til tider, skulle ønske vi ikke hadde gjort. Eventyret ble på klassisk måte avsluttet med tempel plyndring. Noen lærer aldri. Heldigvis dukket det ikke opp noen guder denne gangen, kun en drowstatue som ble animert. Tøft nok, særlig siden vi på dette tidspunktet var både syke&svake og hadde få offensive spells.
Det farligste tidspunktet på eventyret var nok møtet med vampyren. Guderian ble "sjarmert" og Geir fikk en ansiktsfarve til forveksling lik en vampyrs. Selv om jeg tror vampyrer har færre problemer med adamseplet.

Trond Jansen

NRF-NYTT

NORSK ROLLESPILLFORENING
c/o AEH Hobby, Pilestredet 7,
0100 OSLO 1 [tel 02-41 43 36]

nr. 3 - november 1969

Dette er det tredje nummeret av NRF-nytt, som er nyhets- og medlemsblad for Norsk Rollespill-forening. Vi har som mål å få ut dette bladet oftere enn to ganger i året. Det har dessverre ikke latt seg gjøre hittil; bl.a. har vi ikke fått noe videre innsendt stoff. NRF-nytt skal være åpent for alle medlemmer av Norsk Rollespillforening, enten de ønsker å sende inn annonser, spillomtaler, regelspørsmål eller hva det måtte være. Skal vi i Oslo skrive alt sammen, tar det lenger tid å få sammen stoff til et nummer. Så skriv gjerne til oss, om du har noe på hjertet.

Siden sist er det bl.a. blitt avholdt to spillkongresser: ARCON 5 i Oslo (juni) og HEXCON 89 i Trondheim (november). Noen av dere har kanskje vært med der, benyttet anledningen til å treffe andre spillere, prøvd dere på nye spill, eller deltatt i turneringer i spill dere kan allerede. Årets NORGESMESTER I ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS – vinner av AD&D-turneringen på Arcon 5 – ble Heikki Holmås fra Bergen, og han var AEH Hobbys (samt TSRs) gjest på verdens største spillkongress, GENCON i USA (august).

Om det andre steder i landet skulle være noen med planer om å avholde kongresser, turneringer etc., må dere bare gi beskjed til oss, så skal vi sørge for å publisere det gjennom NRF-nytt, oppslag hos relevante Spillspesialisten-filialer, meldinger til medlemsblader i klubber osv. Vi kommer også gjerne med råd og vink, dersom man trenger noen tips om hvordan man skal gå igang med denne typen tiltak. Har dere noen trang til å finne på noe mer enn bare vanlige medlemsmøter, så ta kontakt!



SPILLNYHETER PÅ NORSK:

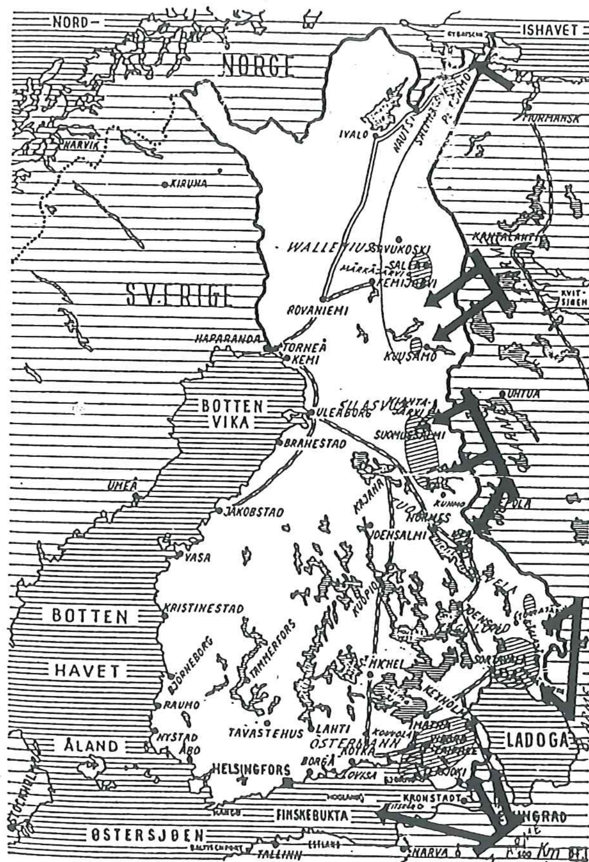
Når det gjelder nye utgivelser på norsk, har det vært lite å merke seg det siste halve året. AEH Hobby har vært for overarbeidet til at noe nytt har kommet siden EKSPERT-reglene; et sett med MESTERREGLER er nesten ferdig, men det er ikke så lett å si hvor lang tid det vil ta, da TSR er mer interessert i å få utgitt ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS på norsk. MESTER-reglene kommer derfor neppe til å være i handelen før sommeren 1990. Det nærmest forestående fra AEH blir to nye *spillbøker* i serien Fantastiske Farer (eller Fighting Fantasy, som de heter på originalspråket). AEH har overtatt rettighetene til denne serien, som Schibsted begynte å utgi for et par-tre år siden. I tillegg til de tre bøkene som alt finnes i

1

Som man ser ved siden av, kom Norsk Rollespillforening (NRF) ut med det tredje nummeret av medlemsbladet sitt for litt siden. Det er egentlig meningen at det skal komme ut litt oftere (første nr, var for ett år siden, og vi husker at det opprinnelig opplegget sa fire-seks nummer i året). Innholdet denne gangen varierer mellom spillnyheter og salgstilbud, klubblister og spilleder-rating.

Man må være medlem av NRF for å få bladet, og det koster en del; 150 kr, året er startinnskuddet... Det er nok mest beregnet på folk rundtom i landet, som kan trenge å komme i kontakt med andre spillere. Men etterhvert vil jo NRF kunne utvikle seg til noe mer av en landsomfattende forennig for rollespillere. Hobbyen vår er fortsatt i vekst, og det skal bli spennende å se hovrdan det går med NRF.

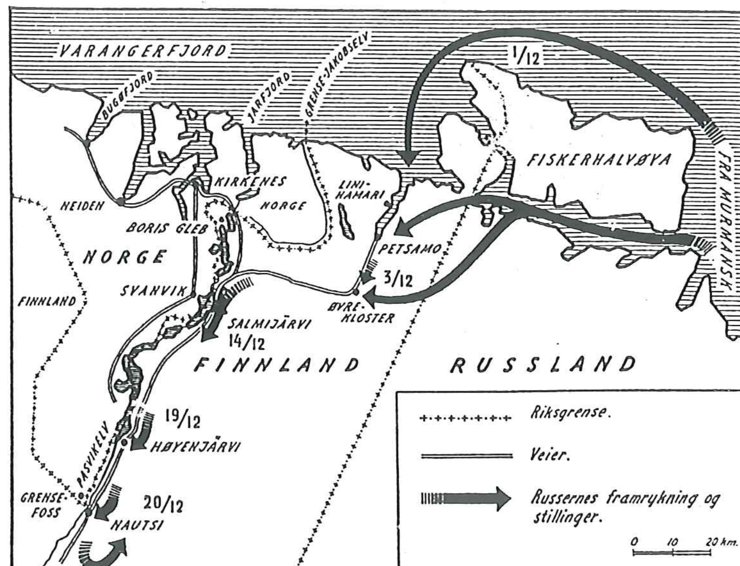
Torsdag 28. november 1939. Molotov har svart på den finske note angående grense-episoden. Sovjet-Samveldets note er overmåte skarp og sier i innledningen at det finske svar er det beste bevis på den finske regjerings fiendtlige innstilling overfor Sovjet. Noten fortsetter: «At den finske regjering nekter at finske tropper har skutt på våre tropper, kan bare forstås som en hån mot ofrene for beskytningen . . . Den finske regjerings avslag på forslaget om å trekke tilbake de tropper som har skutt på sovjettroppene, og dens krav om at begge lands tropper samtidig skal trekkes tilbake, gir et tydelig billede av det finske ønske om å ville true Lenin-



Oversiktskart over Finnland. Hærenes gruppering er markert med rødt. De finske styrker er angitt ved skraverte ovaler, de russiske ved piler, som også viser armeenes angrepsretninger.

grad. De sovjetrussiske tropper ved grensen truer ikke Finnlands livsnerve. De finske tropper ligger derimot bare 32 km. fra et viktig russiske sentrum, Leningrad. En tilbaketrekning av de russiske tropper på 25 km. ville derfor bety at de måtte forlegges til Leningrads forsteder, en fullkommen absurd tanke, når det dreier seg om den store bys sikkerhet. En tilsvarende tilbaketrekning av de finske grensetropper fører derimot ikke til noen svekkelse av Finnlands sikkerhet.» Den russiske note hevder videre at den finske regjering, når den trekker sammen en stor mengde regulære finske tropper utenfor Leningrad, har gjort seg skyldig i en fiendtlig handling, som ikke er i samsvar med ikke-angrepspakten mellom Sovjet-Samveldet og Finnland. Ved å nekte å trekke sine tropper tilbake har den videre vist at den holder fast ved sin fiendtlige holdning mot Sovjet og ikke akter å ta hensyn til den nevnte pakt. Sovjetregjeringen kan ikke gå med på at den ene part kan krenke pakten, mens den andre føler seg forpliktet til å holde den. «Av den grunn,» slutter den russiske note, «ser sovjetregjeringen seg tvunget til å erklære at den fra i dag anser seg fritatt for plikten til å oppfylle den ikke-angrepspakt som er sluttet mellom Sovjet-Samveldet og Finnland, og dette på grunn av de systematiske krenkelser fra den finske regjerings side.»

Tunge og lette russiske bombefly, eskortert av jagerfly, er fra Leningrad gjentatte ganger fløyet inn over finsk område. Tross de åpenlyse grensekrenkelser er det ikke løsnet skudd mot de russiske fly.

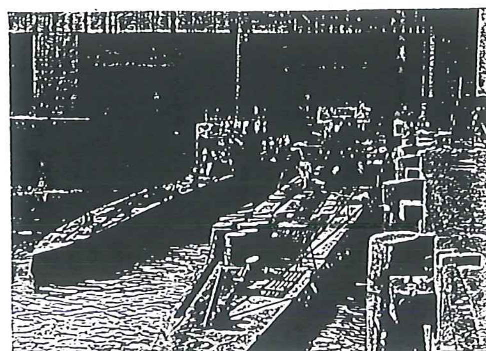


Petsamo-området ble forsvart av bare en finsk bataljon. På russisk side sto 2 divisjoner til disposisjon i Murmansk-området. Vær- og føreforhold tillot riktignok ikke å sette inn hele denne styrke, men russerne var helt fra først av langt overlegne og økte stadig sine frontstyrker, som til slutt gikk opp til ca. 1 divisjon med panser og fly. Den lille finske styrke oppholdt de russiske framtrygder og arbeidet med skipatruljer i fiendens flanker og rygg, men maktet ikke å oppta noen alvorlig strid mot sin overlegne motstander. Kulde og snestormer ble russernes verste fiende og kostet dem svære tap. I høyde med Nautsi stanset framrykningen, og russerne trakk seg tilbake til i høyde med Höyenjärvi, hvor de ble stående resten av krigen.
Den norske nøytralitetsvakt kunne fra norsk side av Pasvikelva følge begivenhetene og tok imot ca 1000 finske flyktninger, som ble anbrakt rundt om i Norge.
På kartet angir 1/12, 3/12 osv. russernes stilling vedkommende dato.

Tirsdag 28. november 1939. De franske blokadebestemmelser foreligger nå. De er helt og holdent i overensstemmelse med de engelske.

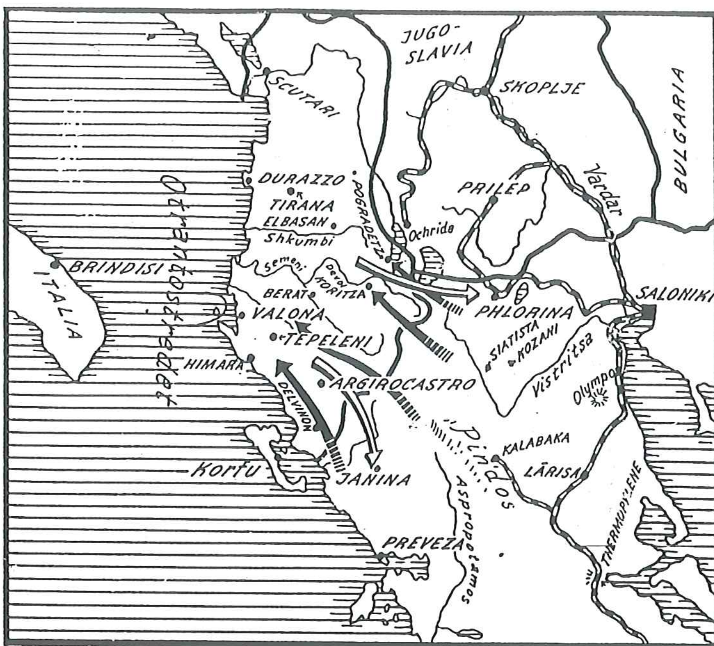
Tyske påstander om senkningen av britiske flåteenheter blir ofte kategorisk benektet på engelsk hold. Når det f. eks. hevdes at «Helten fra Scapa Flow», kapteinløytnant Prien, nå har senket en engelsk krysser av Londonklassen, savner meldingen ethvert grunnlag, sier England.

Tyskerne benekter at «Arne Kjøde» er senket av en tysk ubåt.



Mot slutten av krigen ble Norge tyskernes sjøkrigsbasis nr. 1. Hit trakk Hitler det han hadde av større krigsskip, og herfra opererte tyske ubåter i Slaget om Atlanteren. Etter invasjonen i Frankrike i 1944 fikk også de ubåtene som hadde vært stasjonert der, ordre om å gå til Norge. Narvik, Trondheim og Bergen hørte til de viktigste basene. Således møtte jageren «Stord» etter kapitulasjonen i 1945, 15 ubåter som kom fra Vestfjorden. På billedet her ser en to tyske ubåter foran bunkerne i Trondheim. Slike bunkere var en hard nøtt å knekke for de allierte bombeflyene.

Torsdag 28. november 1940. En ny italiensk offensiv synes å utvikle seg i Pogradetz-området.



Kampene i Albania og Nord-Hellas. Hvite piler angir retningen av italienernes angrep, sorte piler grekernes motangrep.

Fredag 28. november 1941. Russerne gjenerobrer Rostov. Tyskerne trekker seg tilbake mot Taganrog. De melder at Rostov er oppgitt etter ordre, for at troppene skal kunne foreta represalier mot befolkningen, som folkerettsstridig har deltatt i kampen i ryggen på de tyske tropper.

Fredag 28. november 1941. Finnlands siste handlinger har bekreftet at det helt samarbeider med Hitlerstyrkene, melder U.S.A.s utenriksdepartement. Avvisningen av U.S.A.s oppfordring til å innstille fiendtlighetene mot Russland har gjort Finnlands posisjon klar.

Lørdag 28. november 1942. Russerne har nå gjenerobret Kletskaja og hele industriområdet i Stalingrad. Hele vestbredden av Don nord for Kalatsj er renset for tyskere. Også på andre frontavsnitt gjør den russiske aktivitet seg gjeldende, idet de har brutt gjennom den tyske front ved Velikie-Luki og er rykket opp til 30 km fram. Tyskerne melder om harde forsvarskamper sydvest for Kalinin og omkring Toropets. Ringen er sluttet rundt 200 000 tyskere ved Stalingrad.

Søndag 28. november 1943. «Det mest brennende problem for øyeblikket,» sier riksminister *Goebbels* i en tale, «er den fiendtlige luftterror og dens følger for den tyske hjemmefront. Fienden nærer falske forhåpninger om virkningene av denne kyniske og rå kampmetode. Han tror at han på denne måte kan vinne en lett og billig seier. Fienden håper å kunne framtvinge en betingelsesløs kapitulasjon hvis følger ville bli at tysk liv ble bortpantet, befolkningen solgt, mennene arbeidsslaver, og enhver tysk forhåpning om fremtiden ble lagt i graven. I den tyske hovedstads og dens befolknings navn — i hele det tyske folks navn — kan jeg bare gi ett svar, og det er «aldri». En situasjon slik at vi skulle gå til et så fortvilet skritt, er utenkelig. Vår motstandsvilje mot fiendens tilintetgjørelsesplaner er ubrytelig. Hele verden har felt sin dom over fiendens kampmetoder, og det tyske folk besvarer dem med et brennende hat. Det tyske folk er fylt av et nasjonalt raseri. Tysklands hovedkrav er å betale igjen med renter og renters rente det motstanderen har gjort og gjør. Dag og natt arbeides det febrilsk på forberedelsene til denne gjengjeldelse, og når den en dag kommer, da kan det britiske folk takke dem som dag og natt har overfalt våre fredelige byer og sendt brann og ødeleggelse, lidelse og død over våre kvinner og barn.»

Tirsdag 28. november 1944. I det kjempemessige slag i Aachen-området har 2. britiske armé vunnet terreng ved Venlo — i det nordlige avsnitt. Lengre syd øker 9. amerikanske armé fremdeles sitt trykk mellom Geilenkirchen og Jülich. Ved Hürtgen-skogen angriper amerikanerne.

I Ungarn er russiske styrker gått over Tisza nord for Nyiregyháza.

Trond Jansen

ARES' STYREMØTE 23/11

1. ARCON

Arcon-komiteen ble bedt om å re-konstituere seg for kongressen i 1990. Vi håper at arbeidet kommer igang over nyttår.

2. Vaskeordning / exklusjoner

Ordningen later til å virke; folk vasker eller blir ekskludert.

3. Innkjøp av nye spill

Det ble besluttet å kjøpe en del nye spill, og kassere noen gamle (se også side 8).

4. Auksjon / DEFCON 2

Et forslag om en egen spillauksjon ble slått sammen med DEFCON 2; vi regner med at auksjonen vil gå på lørdagen under DEFCON (16/12).

5. PHOBOS

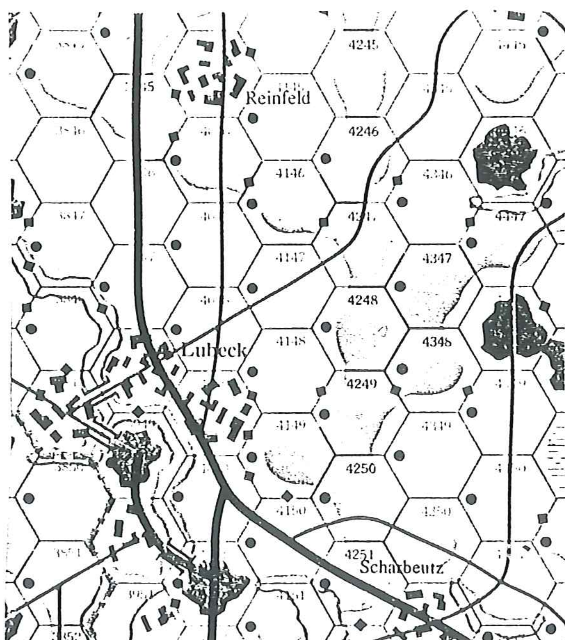
Samarbeide med Studentenes Spillklubb på Blindern om bladet. Hvis de støtter & stiller opp, får de nok eks. til sine medlemmer. Evt. revurdering av format og utgivelsestakt i 1990.

JONS VERDEN

North German Plain

For å unngå å måtte spille Shogun og liknende på Hexcon hadde jeg tatt med noen spill selv. Ett av dem var Strategy & Tactics' *North German Plain*, som er et nåtids (muligens pre-perestrojka)-spill om et russisk angrep mot Hamburg og Bremen. Det er visst meningen at spillet skal kunne linkes opp med spill som tar for seg andre frontavsnitt, men med S&T's uforståelige forkjærlighet for Zulu- og Østfront-spill kan det ta noen decennier før serien er komplett.

Jeg fikk med Hans Thoresen på spillet. Han var WP og jeg NATO. Det første vi reagerte på var kartet, som så slik ut:



Meslingene er i virkeligheten små byer, mens de firkantede meslingene representerer små veier. Sukk. Helikopter-reglene var også frastøtende. En god del av reglene er viet helikoptre, hvilket jeg normalt ikke har noe imot, bortsett fra at hver spiller bare har ett helikopter! (I en av de første rundene ofret jeg helikopteret mitt i et kamikaze-angrep på det russiske, og så var vi kvitt de reglene...)

Første runde var grusom. Russeren veltet inn og angrep med odds som 43-1, 54-1, 19-1 osv. Noen steder kunne han ha hatt 100-1, men han gadd ikke. I neste runde ble jeg plutselig superoptimist, da jeg fikk artilleriet mitt i stilling og oppdaget at jeg i praksis kunne legge på ubegrenset med artilleristøtte på et hvilket som helst sted! Resultatet var gjerne at skurkens 20-1-angrep ble redusert til 2-1, som i visse terrengtyper kunne ende med forferdelse for ham!

Gleden fortapte seg noe da vi begynte å finlese reglene for counter-battery fire. Det viste seg at det nærmest bare var å skyte på motstanderens artilleri, så utslettet man det. Vi ble enige om en rundes forbud mot counterbattery fire, så vi kunne forberede oss på "atomkrigen". For det minnet om en atomkrig - begge hadde en del artilleribrikker, med varierende rekkevidde. Poenget var å storme innenfor rekkevidde, og så forsøke å utslette motstanderens artilleri så han ikke da kunne komme med et gjengjeldelsesangrep. Bakke-striden var helt irrelevant!

Jeg lå brukbart an i "atomkrigen" da vi plutselig oppdaget et unntak fra stoppe-i-ZOC-regelen i spillet: Den gjaldt ikke i "Urban"-hexer. Dessverre er det temmelig mange urban-hexer, så den nyoppdagede regelen fikk de rundene vi hadde spilt til å virke helt meningsløse. Vi sluttet spillet!

Jeg vil vel konkludere med at spillets antall "uregelmessigheter" var milevidt over min toleransegrense, så jeg tviler på at jeg vil spille det igjen. Men formatet på S&T-spillene viste seg nok en gang å være hendig.

Randomisert Gunboat Diplomacy

Flere Diplomacy-varianter ble prøvd på Hexcon. Man kunne observere både en 10-manns-variant og den perverse varianten jeg skal fortelle om her: *Randomisert Gunboat Diplomacy*. Gunboat Diplomacy er en velkjent variant - den går rett og slett ut på at man ikke forhandler, man bare trekker. Vi innførte et absolutt forbud mot enhver form for diskusjon om situasjonen. Men selvsagt var det likevel diplomati pr. telepati.

Randomisert Diplomacy var vårt navn på en litt mindre anerkjent Diplomacy-variant, som kan brukes når det er færre enn sju spillere. Hver spiller skriver, i tillegg til sitt eget trekk, et forslag til trekk for hver av de stormaktene som ikke er kontrollert av en spiller. Så trekker man ut et trekk-forslag for hver av de "nøytrale" stormaktene. I vårt tilfelle var det fire spillere og tre nøytrale land.

Vi fant en behagelig måte å gjennomføre randomiseringen på: Vi skrev bare våre egne trekk og la dem til side. Så kastet vi terning om hvilken nøytral stormakt som skulle trekke først, og deretter om hvem som skulle utføre trekket. Så bestemte vi neste nøytrale makt som skulle trekke, etc. Til slutt offentliggjorde vi våre egne trekk.

Varianten fungerte forbløffende bra. Faktisk så bra at det oppsto diskusjon om hvem som hadde hatt det lettest - de som var omgitt av "nøytrale", eller de med spiller-naboer. (Vi trakk ved spillets begynnelse lodd om hvilke land som skulle være nøytrale.)

Etter noen timer fikk jeg, med svensk hjelp, gleden av å kunne innkassere senter nummer atten.

Hvordan vinne Fury of Dracula

Dette er nest siste artikkel i serien!

Som Hunter vinner man ved å utstyre seg med våpen og kort som er best mulig egnet til: a) å drepe Dracula, b) å tillintetgjøre vampyrer automatisk, og c) å beskytte seg mot småpakk. Personlig liker jeg våpenkombinasjonen stake, krusifiks og rifle, men Heavenly Host er et godt alternativ til krusifiks, siden H.H. kan brukes til blokkering. Og når jeg skjønner at jeg er i nærheten av Dracula, bytter jeg gjerne ut riflen med hvitløk eller kniv.

Som Dracula vinner man lettest ved å plassere ut det nødvendige antall vampyrer. Hvis du ikke har vampyrer på hånden, så ta pass-runder for å trekke nye brikker! Det er viktig å få ut noen vampyrer uoppdaget i begynnelsen, f.eks. i Irland, Nord-Spania, Italia eller England. Etterpå drar man aldri mer dit. Det går også an å satse på en offensiv Dracula-strategi, ved å prøve å kverke en hunter i første runde. Da er han helt forsvarsløs, så hvis det blir en nattrunde, får du det gøy.

Battle for Germany

(I helgen spilte jeg som NATO spillet *THIRD WORLD WAR: Battle for Germany* med en støyende semi-trønder-russer. Vi klarte bare tre (!) av spillets åtte runder, men fikk da en avgjørelse. Den politiske bakgrunnen i spillet er uroligheter i Midt-Østen, med

direkte konfrontasjoner mellom øst og vest i Iran. Sovjet bestemmer seg for å angripe i Europa mens muligheten ennå er til stede. Kartet omfatter hele Tyskland, og deler av de omkring-liggende landene og Nord-Italia.)

*

WP-spilleren angrep på bred front fra starten av. Jugoslavia ble lett nedkjempet. I nord var det harde luftkamper. Russeren hadde bestemt seg for å gi avkall på luftherredømmet for i stedet å bruke en del fly til massiv rullebanebombing. Det viste seg at de avsatte ressursene var for små, og eskortene klarte ikke jobben. NATO-jagere og luftvern sørget for at bare 30% av flyene nådde fram. Landstriden gikk imidlertid godt for W-Pakten. Hamburg falt overraskende raskt, og selv München ble forlatt av NATO. Den danske tapperheten var dessverre som den pleier å være, og man kunne snart observere russiske tanks parkert utenfor H.C. Andersens hjem på Fyn. Århus ble tatt med flyveblad, sluppet ned av et forbipasserende russisk helikopter.

Kiel holdt merkelig nok stand. Årsaken var visstnok at russiske spioner i den danske militærledelsen kjente til at danskene ikke ville sperre sine streder og sprenge sine broer før Kiel var falt, og man ønsket en lettest mulig fremrykking i Danmark... På den motsatte fronten, i Italia, var situasjonen kritisk. Det så ut til at WP-styrker skulle fosse gjennom Jugoslavia og rulle over italienerne. NATO-ledelsen overførte derfor nærmest i panikk et amerikansk korps til Italia. NATO fikk et nytt sjokk da russiske fallskjermstyrker klarte å ødelegge det forhåndslagrede materiellet til en amerikansk enhet.

Etter en ukes krigføring var situasjonen at WP hadde mistet 5 divisjoner og 800 fly, mot 7 divisjoner og 350 fly for NATO. I Moskva uttalte generalene: *Fremdeles gode muligheter til videre ekspansjon, men bekymringsfullt når det gjelder flystriden.* I NATO-hovedkvarteret sa man: *Har dessverre mistet altfor mye land, og ser heller ikke noe effektivt middel mot den russiske angrepstaktikken med flere bølger. Må håpe på flyene.*

Krigen fortsatte. Russeren var fortvilet over at bakkemannskapene bare klarte å klargjøre 1400 av de 2800 flyene som skulle klargjøres for videre kamp. Hos NATO ble bare et par hundre fly stående. Det var dessuten hele 15 russiske divisjoner som hadde behov for å hvile.

Likevel avanserte russerne, inkludert polske marinestyrker som var utstyrt med gevær og telt, raskt mot hjertet av Vest-Tyskland. Stuttgart, forsvart av store franske styrker og amerikanske super-fly, falt! De franske tapene var så store at franskmennene nektet å kjempe mer på tysk jord. Kort etter var hele Syd-Tyskland på russiske hender. NATOs eneste trøst var noen små motangrep i nord, som påførte polakkene så store tap at heller ikke de hadde lyst til å krige mer!

Status etter den andre uken var at WP hadde mistet ytterligere 6 divisjoner og 400 fly, mens NATO hadde mistet nye 5 divisjoner og 250 fly. W-Paktens styrker var fremdeles store, mens NATO nå nærmet seg et kritisk minimum.

Også russiske politikere fikk nå eksakt informasjon om krigens gang fra militært hold: *Fremdeles gode muligheter, spesielt i sør, men også i nord er det muligheter. Men fremdeles bekymret for det økende antall disruptions.* NATO-offiserene måtte opplyse: *Fornøyd med situasjonen i Italia, men har ikke funnet frem til noen effektiv defensiv strategi. Regner ikke med å kunne holde hele Rhinen.*

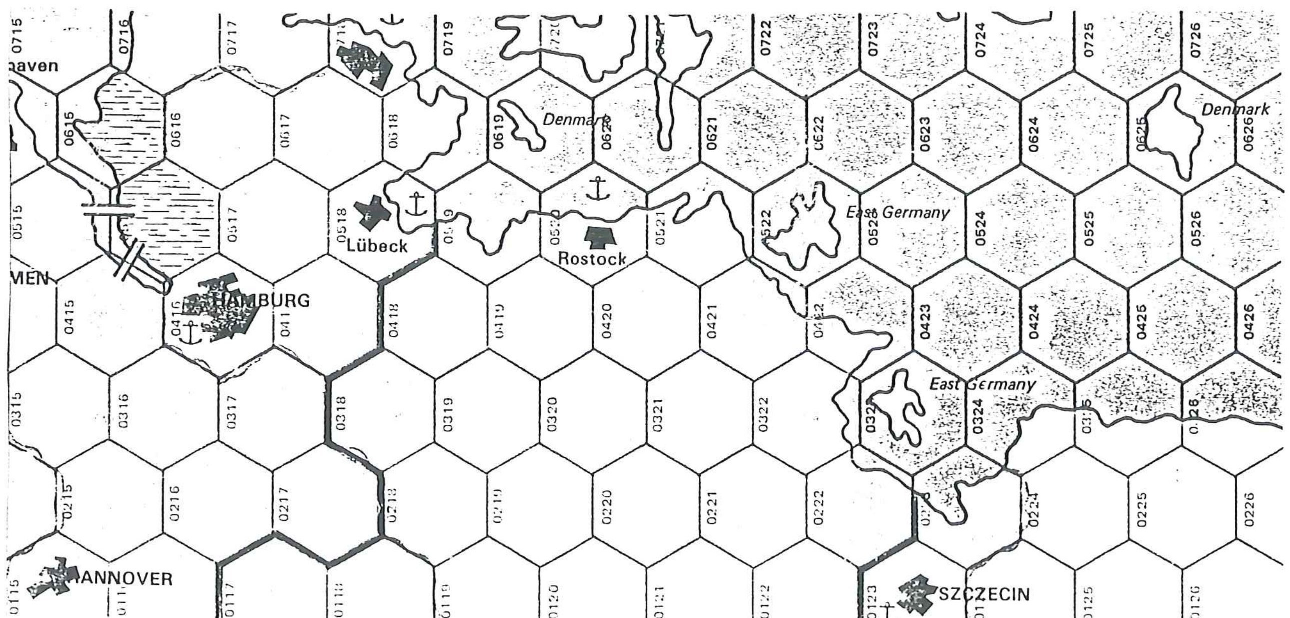
På mandag blåste det plutselig opp til storm. Den russiske øverstkommanderende jublet over at NATO ikke kunne få glede av sin flyoverlegenhet. Jubelen forstummet imidlertid raskt da det viste seg at de fleste av NATOs fly hadde allværs-egenskaper, mens de russiske flyene stort sett måtte stå på bakken! NATOs flyherredømme var dermed større enn noensinne. Det russiske sinnet økte ytterligere da Østerrike sluttet seg til NATO. Men det var ikke noe problem for sovjetiske og tsjekkiske styrker å erobre Østerrike. Det var heller ikke noe problem å ødelegge store NATO-styrker i nord. NATO tok den tunge beslutningen om å oppgi Vest-Tyskland og trekke seg bak Rhinen.

På søndag konstaterte man at nye 3 WP-divisjoner og 350 fly var borte. NATO hadde mistet 4 divisjoner og ingen fly. I Moskva var det nå store festligheter: *Har en substantial (et ord plukket opp fra døende engelske soldater vest for Bremen) seier innen rekkevidde. Ikke lenger redd for flyene, som har vist seg å ha liten effekt.* I vest informerte man: *Regner hele Tyskland som tapt. Situasjonen for øvrig usikker, men regner i hvert fall med å kunne holde Italia og de store havnebyene i Nederland og Belgia i minst fem uker til.*

*

(Vi ble enige om at Borger hadde vunnet en Substantial Victory. Vi diskuterte også spillet generelt. Det var flere ting vi ikke likte. Systemet med disruption-markører er fryktelig primitivt i forhold til step-tap. Det er også plagsomt spillteknisk at russeren aldri kan fjerne disruption-markører fullstendig. Jeg uttrykte misnøye over at W-Pakten skulle få flytte fire ganger (på rad!) hver runde, mens jeg som NATO i praksis bare kunne flytte to (i teorien tre). Borger likte på sin side ikke at flyallokeringen var fullstendig åpen, og at han måtte sende fly først. Hver gang han sendte en 3-er-jager, kunne jeg sende en 4-er-jager og kanskje skyte ham ned før han fikk skutt tilbake. Ingen av oss likte victory point-regelen om at W-Pakten permanent mistet poeng for byer i Øst-Europa hvis en NATO-brikke (f.eks. helikopter) hadde vært innom. Vi oppdaget denne regelen sent, og for å unnskylde det forsmedelige nederlaget må jeg jo få påstå at ved å bruke den tåpelige regelen ville min situasjon ha vært en helt annen, da Pakten måtte ha brukt en del styrker til garnisonering...

For øvrig brukte vi et inkrementelt kamp-system for å speede opp spillet: Vi tok angreps-styrken delt på forsvars-styrken, trakk fra 0.2, og slo prosent-terninger på desimal-delen for å se hvilken kolonne på CRT-en vi skulle bruke. Dessverre fant vi ikke noe tilsvarende enkelt system for proficiency-beregningene.)



MATERIALFORVALTERENS VERDEN

ARCON VI

For tre uker siden ble Arcon 6 arrangert. Kongressen var delt i tre avdelinger med start og avslutning i Oslo. Den midterste avdelingen var lagt til et pittoresk lite bydelshus i Trondheim. Det ble delt ut T-skjorter til fullverdige deltagere på kongressen. Deler av den lokale (og entusiastiske) arrangements-komiteen lot til å oppfatte dette som en forbigåelse. Ellers var kongressen en suksess for alle som var med.

MATERIALFORVALTEREN FORNØYD !

Fra kongressen i Trondheim meldes det at materialforvalteren var fornøyd med arrangementet. Han fikk prøvd to nye spill (omtalt annet sted på siden) og ellers gitt uttrykk for sin generelt fiendtlige holdning til menneskeheten nå for tiden. Under kongressmiddagen klarte Materialforvalteren å lure til seg en ekstra flaske gratis solo. Dette fremholder han som et ekstra pluss ved kongressen.

EN KILLER ER LØS !

Mennesket er et ladet vesen. En skapning som herjes av ubendige følelser. I gitte situasjoner kan de verste av disse følelsene bryte frem på overflaten og forårsake ugjenkallelige handlinger. Materialforvalteren er et slikt menneske. På vei til Trondheim, fredag den 3. november, sprang hans ubendige voldslegning ut i full blomst. Denne helgen myrdet Materialforvalteren seksten mennesker med fullt overlegg. Etter i alle sine dager å ha vært passifist og ikke-volds profet

EN SVÆRT, SVÆRT KORT HISTORIE:

Det startet med at Materialforvalteren (heretter kalt M) tok frem sin stolte nyerhvervelse; "Runequest Cities". Han la så hånden på en utvalgt spiller som sank om og døde. M (som var spilleder) smilte så i form av denne presten og ba de andre spillerne bli med til hans tempel for å bli frelst. I tempelet døde én til. Tredje mann døde under et forsøk på å fly (noen flyttet høyvognen). Fjerdemann ble drept av sin mor. En av de to siste opplevde derimot en åpenbaring av smertens paradis og døde en himmelsk smertefull død sammen med sistemann (som slett ikke fikk noen åpenbaring av paradis). Den store Mazorg, smertens gud, var fornøyd. Alt det skjedde på bussen til Trondheim.

KILLER-TURNERINGEN

Den moralske vinner av killer turneringen i Trondheim for tre uker siden var Materialforvalteren. Han drepte flest mennesker under hele turneringen; hele fire stykker. Han har ennå ikke mottatt noen button for bragden. At han heller ikke har mottatt noen påskjønnelse for turneringens mest utsøkte mord henger selvsagt sammen med at en trønder var offeret. I en uttalelse sier M: "Eg kjem ikkje med offentlege drapstruslar".

EN SØNDAG ETTERMIDDAG...

En søndag ettermiddag i Trondheim tok M frem "Runequest Cities" og annonserte at han skulle lede et rollespill. Pågangen av villige spillere var mer enn god nok selvfølgelig (han er jo norgesmester)

Partiet møtte på noen tømmerhoggere som "tilfeldigvis" kom til å dulte borti en av dem med døden til følge. De ble leid av tømmerhoggerene for å bli med over havet. Båten var liten så én måtte bli igjen. Det var ikke plass til noen av dem på tilbaketuren så de måtte bli på andre siden av havet. Demiguden Hans oppsto og ble tilbedt med fanatisk styrke av de med feberfantasier. Han som var frisk ble erklært for hedning og skulle ofres. Han stakk av og sekten gikk i oppløsning pga strid om grunnleggende dogmer. Profeten Jon (Venbakken) kløvde profeten Thomas i to med en øks og skremte hedningen til døde. Pga liten intelligens døde han selv da han uten å kunne svømme skulle kurere feberen med isbad. Dragsuget tok med seg erkeengelen Andreas også (som var sendt ut for å redde profeten). Ellers holdt den store Tomas, skapningens herre, på å stryke med av overanstrengelse.

STOR - STØRRE - TITAN !

På Viking-con i Danmark observerte M et spill som hette Titan og som lot til å være svært populært. I Trondheim fikk han anledning til å prøve det. Det var et bra spill som han gjerne spiller igjen. Spillet er satt på innkjøpslisten til Ares. Så om ikke alt for lenge vil vi sikkert kunne nyte fruktene av Materialforvalterens aktive virke på Bjølsen.

SISTE; Takket være vår effektive materialforvalter er Titan allerede kjøpt inn.

SJØENS GRÅ GIGANTER

Kortspillet Naval War ble prøvd av Materialforvalteren på kongressen i Trondheim. Det var et raskt og aksjonspreget spill hvor seieren ikke var så lett å forutsi som det først så ut til. Spillet egner seg ypperlig i klubbsammenheng og vil selvsagt bli skaffet til veie på Bjølsen, hvor landets ledende spillklubb holder til.

OM FORTREFFELIGHET:

På styremøtet i Ares torsdag 23. november tok et fortreffelig styremedlem initiativet til innkjøp av nye spill og resirkulering av de som er for slitt. Junta vil bli kjøpt inn nytt til klubben (dette er et fortreffelig spill). Machiavelli vil bli delvis fornyet. Dune, Titan og nyutgaven av A House Divided vil bli kjøpt inn. En bieffekt av dette vil være spillauksjonen som finner sted på Defcon helgen 15.-17. desember. Det vil dessuten også bli kjøpt inn feiekost og brett, samt klorin, så vi ennå lettere kan følge opp en fortreffelig vaskeordning.

DU SKA ITTE TRØ PÅ GRASET...

Ikke alle har like fast rot. Noen lever et svært turbulent liv. Materialforvalteren har nå endelig slått seg til ro på Bjølsen i Oslo. Her har han lenge hatt sin kjære klubb og her har han fra dags dato sitt bo. For at ingen heretter skal måtte lure på hvor et så enestående menneske bor tillater vi oss å gjengi hans adresse i denne spalten;

Materialforvalteren

Stavangergata 46, rom 443

0467 Oslo 4

telefon: 23 71 04

"...mållaust liv har og e' mening, du lyt sjå og akte på"

DET ALLER SISTE: etter overlegning er vi kommet til at M myrdet sytten mennesker helgen 3.-5.november og ikke seksten som tidligere oppgitt. Dette fordi én av dem faktisk ble myrdet to ganger.

NORGES LEDENDE SPILLKLUBB !

Ares er uten tvil Norges ledende spillklubb. Den har flest medlemmer. Ut fra Ares kommer Norges største spillkongress; ARCON, Norges nest-største spillkongress; DEFCON, og Norges mest internasjonale spillkongress; SEACON. Ares; klubben for deg som tenker STORT !